

REVISTA SEMANAL
Nº 2 1992
100 ptas.
OK CONSOLAS
ESTA SEMANA LO PASARAS EN GRANDE
¡¡POR SOLO 100 PTAS!!
EUROPEAN CLUB SOCCER
SUPER POSTER A DOS CARAS DEL GREENDOG Y DEL TALMIT'S ADVENTURE
Super R-Type VIVE LA GRAN CRUZADA ESPACIAL
European Club Soccer JUEGA COMO LOS GRANDES
THE NEWZEALAND STORY
TAITO
Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM
ocean
New Zealand Story ¡RESCATA A TU CHICA!
Taz-mania EL TORBELLINO MAS TRAGON
EDITORIAL NUEVA PRENSA S.A.



RAYOS, TRUENOS Y CENTELLAS...
Acción, retos y aventuras. Y mucha, mucha habilidad. Todo está en tu mano. Todo está en GAMEBOY. La única, auténtica y genuina consola portátil. La que menos pilas gasta. Todo un fenómeno. Como sus más de setenta juegos. Nunca tanta diversión ocupó tan poco espacio.
GAME BOY
ROBOCOP 2
ORION
ocean
Nintendo
KONAMI
Castlevania II
BELMONT'S Revenge
MARIO & YOSHI
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES II
BACK FROM THE SEWERS



The Addams Family
GAME BOY
ocean
KONAMI
TINY TOON Adventures
BABS' BIG BREAK
CAPCOM USA
MICKEY'S DANGEROUS CHASE
elite
Dr. Franken
MEGA MAN II
... en Tu Bolsillo.
KIRBY'S DREAM LAND
11.300 + I.V.A.*
Nintendo GAME BOY
GAMEBOY™
Nintendo
ERES UN FENÓMENO
ERBE
ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41
* P.V.P. recomendado

SUMARIO

secciones

Año 1 Número 2

¡ATENCION!

Si tienes algún truco para el juego favorito de tu consola, no dudes en mandárnoslo por carta a:

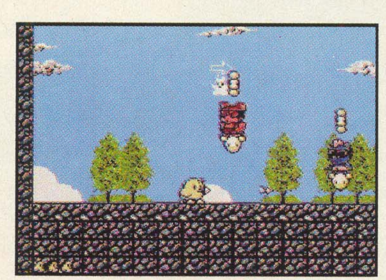
OK CONSOLAS
Pza. Ecuador,2
1ºB
28016 MADRID.

EUROPEAN CLUB SOCCER Pág. 8
Muy pronto en tu Megadrive.

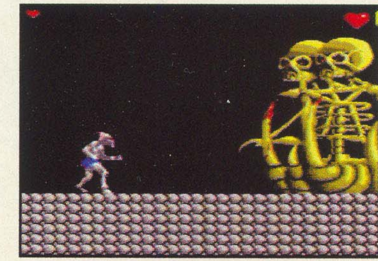


SUPER R-TYPE Pág. 10
Toda la intensidad de un arcade legendario.

ARCH RIVALS Pág. 14
Para convertirte en un as del basket.



NEW ZEALAND STORY Pág. 28
Arcade a tope.



SHADOW OF THE BEAST Pág. 36
Todo un juego OK.

OK CONSOLAS

Con este nuevo número de OK CONSOLAS, que tienes en tus manos, nos volvemos a poner en contacto para así poderte contar mucho más sobre este apasionante mundo que nos une, a tí y a nosotros. Sí, las consolas y su universo es el puente por el que fluye nuestra común ilusión. Como ya puedes apreciar hemos incluido un Super Poster de jugosas novedades. Pero, hay más que contarte: OK NEWS te pone al día de todo los que debes saber. Con OK PREVIEW podrás conocer el "European Club Soccer". En OK PASARELA abrimos fuego con el "Super R-Type" para que puedas viajar al espacio con tu nave R-9, pero ten cuidado pues peligros no faltan. Y además comentarios sobre otros juegos, como: "Arch rivals", "Tazmania", "New Zealand Story", "Where in time Carmen Sandiego", "World Champ", "Shadow of the Beast" y "Hook". Y para cerrar el TRICKS & TRACKS con sus truquillos y pistas para jugar mejor.

Administrador General: Jose Ignacio Pérez Moreno
Director Editorial: Miguel Julio Goñi Fernández
Director: Saúl Braceras
Redactor Jefe: José Emilio Barbero
Redactor: Félix Físico Vara
Colaboradores: Patricia Alvaro, Jorge Gamio, Eduardo Giachino, Lucas «Typewriter», José Villaba Medina, Enrique Rex, L.Esteban.
Diseño y Maquetación: Luis de MIguel
Fotografía: Jorge Gamio
Jefa de Publicidad: Esther Lobo Cárdaba.
Asesores de Marqueting: RMG y Asociados.
Redacción y Administración: Pza. República del Ecuador,2, 1ºB 28016-Madrid Telf:(91) 457 53 02/5203/5608 Fax:4579312
Suscripciones: Carmen Martín Telf:(91) 457 53 02 / 5203 / 5608 Fax: 457 93 12
Fotomecánica: Fotomecánica Iglesias S.A. c/Amoros,9.
Imprime: Color Press,S.A. C/ Miguel Yuste,33
Depósito Legal: M-29.994-1992 Printed in Spain IX, 92
Distribuye: Coedis S.A. 08750 Molins de Rei- Barcelona Telf: (93) 680 03 60.
Distribucion en América: En Argentina, Capital: Ayerbe. Interior: DGP; En Chile: Alfa Ltda.
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A.(Compañía Española de Ediciones S.A.). Cerrito, 520, Buenos Aires, Argentina.
Canarias, Ceuta, Melilla: 100 pts.



The Future Entertainment Show

NOS VEMOS EN LONDRES

Viene siendo ya costumbre el que el mundillo del videojuego se reuna anualmente en ferias como el recientemente celebrado ECTS, para mostrar principalmente las novedades destinadas a aparecer durante la campaña de Navidad.De hecho del 5 al 8 de Noviembre, todos los profesionales y aficionados a este mundo tienen de nuevo como punto casi obligatorio de reunión el Earls Court de Londres, donde se va a celebrar el Future Entertainment Show, en el que se darán cita entre otros todos los principales fabricantes de hardware y software para consolas...¿tienes ya reservados tus billetes?.

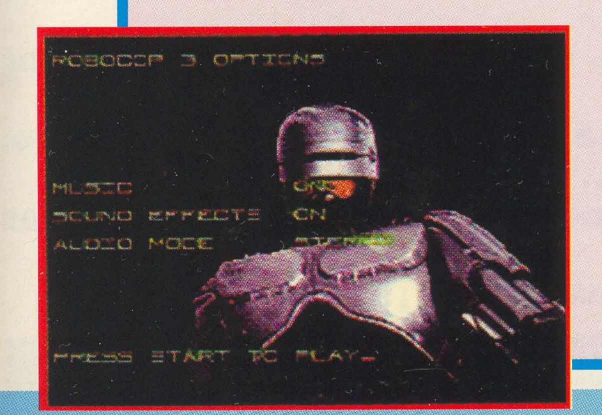
EL DEPORTIVO REGRESO DE JAMES POND

A buen seguro que muchos de vosotros habéis tenido ocasión de disfrutar de lo lindo con las aventuras de James Pond, también conocido por Robocod. Si ese así, y sois auténticos fanáticos del único agente secreto acuático del mundo, estáis de enhorabuena, por que Electronic Arts nos tiene ya preparado el regreso de éste dicharachero personaje.

«The Acuatic games», que es como ha sido bautizado el juego, es una curiosa mezcla de humor y deporte al 50%, ya que lo que se nos propone es acompañar a nuestro simpático héroe mientras toma parte en toda una serie de alocadas pruebas pseudo-olímpicas... para que os hagáis una idea: ¿habéis oido hablar alguna vez del lanzamiento de caracola?.

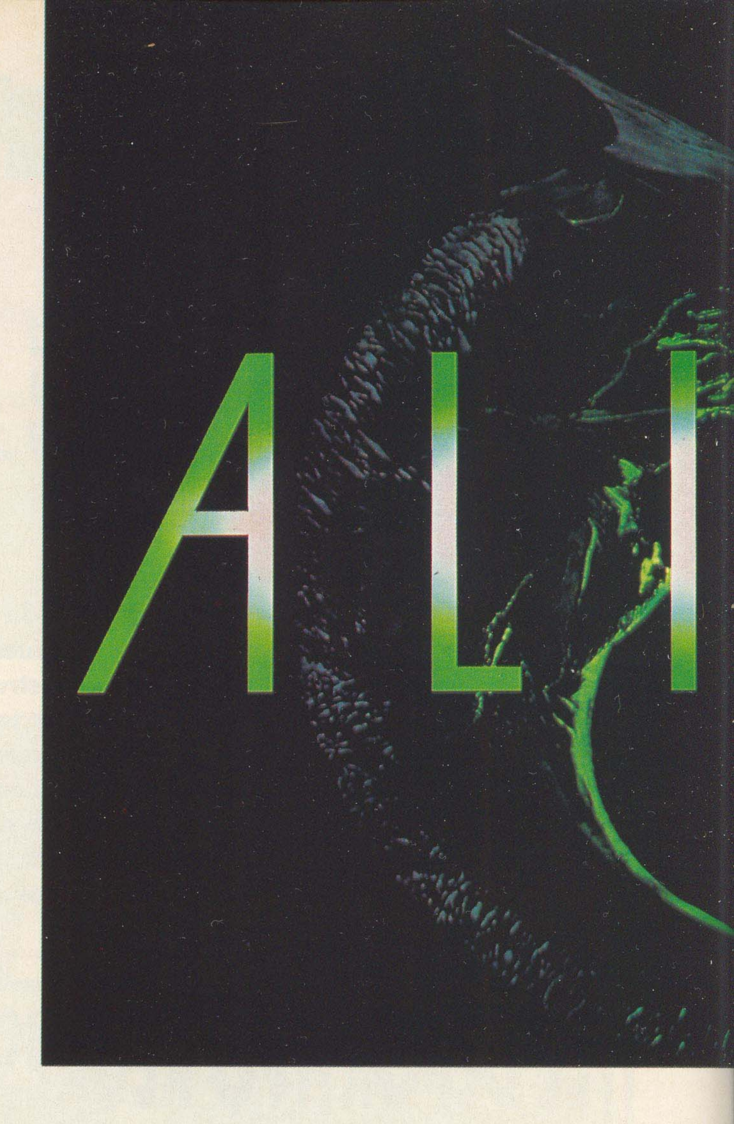
MAS PROBLEMAS EN LAS CALLES DE DETROIT





Después de dar forma a los dos juegos anteriores de Robocop (inspirados en las dos películas que tuvieron al metálico policía por protagonista), Ocean vuelve a la carga con "Robocop 3", una nueva entrega que devuelve a nuestros monitores al "mitad hombre-mitad máquina-todo policia". Lo que van a tener oportunidad de disfrutar muy pronto los poseedores de una NES o una Super Nintendo, es un vibrante arcade multi-nivel que promete rebosar de acción por los cuatro costados. Iros preparando...



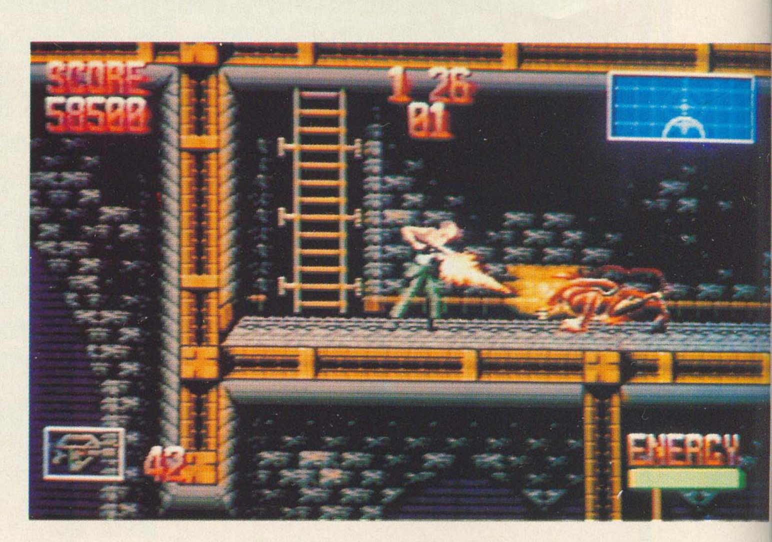


EL TERROR INVA



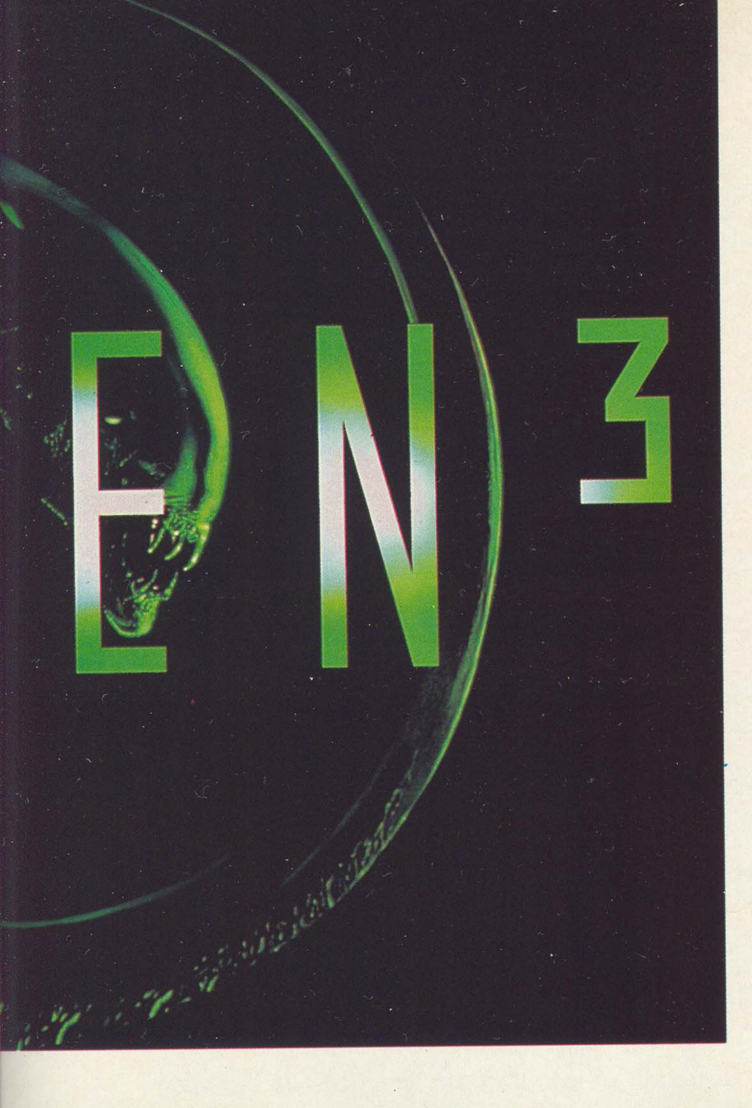
ALIEN PUEDE SER TUYO

Acercate a tu distribuidor SEGA y participa en el concurso más monstruoso de este planeta. Resolviendo un pequeño enigma podrás conseguir el videojuego ALIEN 3 de SEGA, relojes, camisetas... y una riñonera de combate. ¡Participa!. Tu arrasas.



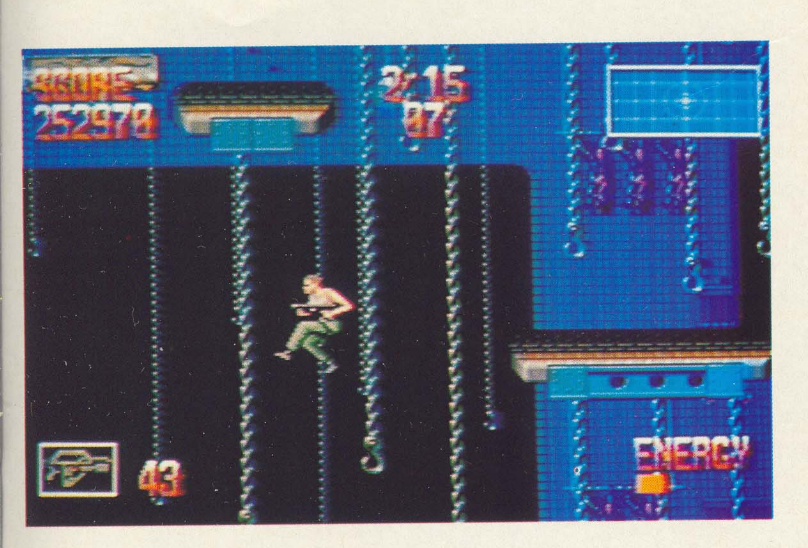
El regreso de la pesadilla en su máxima potencia. ALIEN III. ¡Escalofríos de otros mundos invaden tu consola!.
Prepárate para el combate contra el alienígena más repulsivo del universo. Nunca perdona, no hay heridos, nadie sobrevive....
Habrás de emplear los trucos más sucios para ponerte a su altura. ¡No te quedes corto!.
El mundo está en tus manos... o en sus asquerosas garras. ¡Tú decides!.

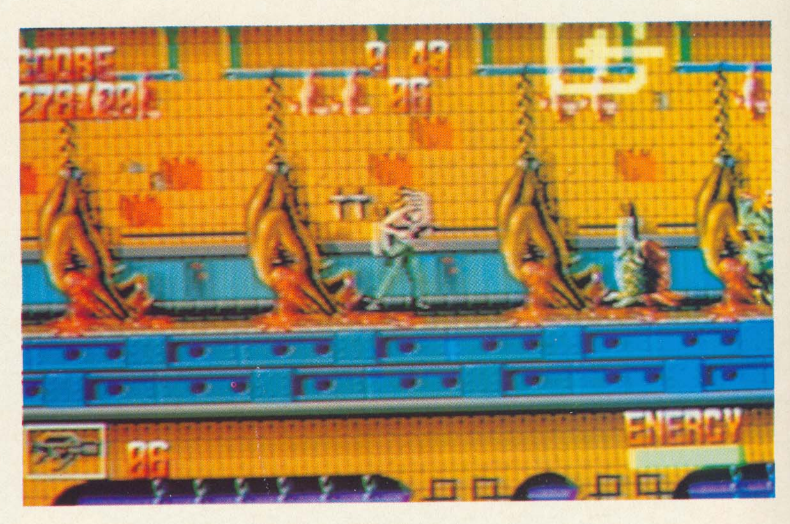
DISPONIBLE EN MEGA DRIVE, MASTER SYSTEM II Y GAME GEAR.





DE TU CONSOLA





Vive una Aventura



EUROPEAN CLUB SOCCER

JUEGA COMO LOS GRANDES CAMPEONES

OK Prewiew:
EUROPEAN CLUB SOCCER
Distribuidor: SEGA.
Compañía: VIRGIN.
Consola: MEGADRIVE

Nadie se engaña si piensa que hoy en día y en lo que respecta al fútbol, la igualdad entre los distintos equipos es muy similar. «European Club Soccer» será la prueba final a la que deberás someterte si quieres estar a la altura de juego de los más potentes equipos europeos.

En próximas fechas y para vuestra Megadrive, Sega ha conseguido reunir a los más afamados clubes de fútbol europeo y ponerlos en liza para que intenten llevar a sus vitrinas el preciado trofeo continental. Esperamos que podáis oponerles la mayor de las resistencias y seáis los vencedores, pero para ello necesitarás dominar perfectamente todas las técnicas de este deporte.

SELECCION DE JUEGO.

Los modos de juego de los que viene provisto os permitirán celebrar partidos amistosos contra vuestros amigos o la CPU, construir una competición en la que podrán tomar parte un máximo de ocho jugadores que serán controlados por vuestra consola aunque no estéis jugando en ese momento. El vencedor de la Copa de Europa quedará preparado para disputar el más importante y buscado trofeo, la prestigiosa Super-Copa.
Las opciones que maneja este juego son variadas y muy completas, lo cual ayuda muchísimo si lo que queréis es obtener todas las prestaciones necesarias para convertir vuestras horas de ocio en espectaculares enfrentamientos deportivos.
La información de las diferentes rondas a disputar será muy valiosa para estudiar los







Nada le falta a este excelente y completísimo juego de fútbol para convertirse en todo un super éxito en cuanto sea lanzado al mercado

movimientos que efectúe el contrario en el campo antes de enfrentaros con él. Podréis también seleccionar tácticas ultradefensivas o superofensivas para ir contrarrestando los esquemas que presenten otros equipos, aumentando así nuestras opciones de defender un resultado positivo o incluso terminar un partido con goleada.

Otras prestaciones de las que podéis aprovecharos son las de dificultad, duración del partido, colores de los equipos etc...; incluso la música que acompaña el evento puede ser variada a vuestro antojo. Las funciones de tu Control Pad pueden variarse también si ves que te resulta muy complicado el manejo de tus jugadores. Obviamente, nos estamos refiriendo a los botones de acción A,B y C de tu mando.

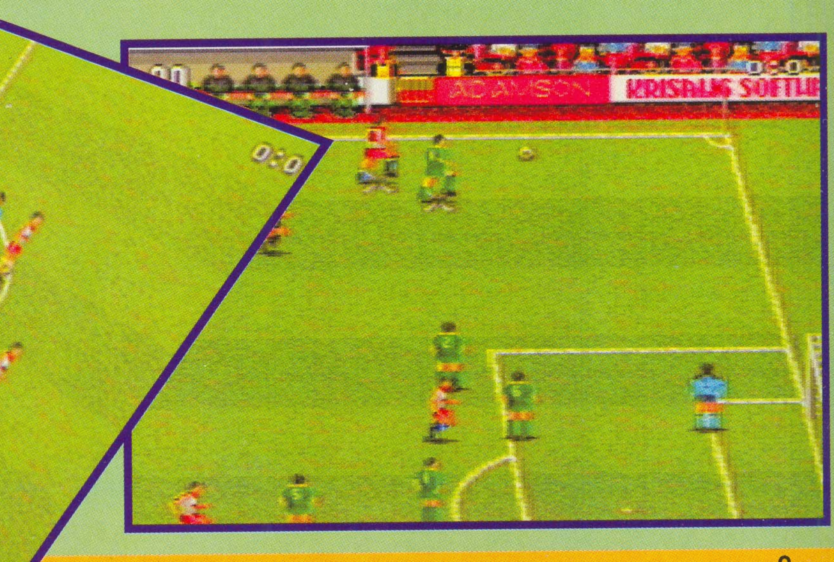
DE GOL A GOL Y TIRO POR QUE ME TOCA.

Máxima concentración es el valor en alza para conseguir ir superando los envites de vuestros contrarios, que no serán pocos. El secreto de la victoria será lanzar los balones a los compañeros al primer toque con lo que desarbolaréis a las más cerradas defensas y os situaréis en posiciones de gol inmejorables. El juego por alto nos dará más de una alegría en los lanzamientos de faltas, saques de esquina e incluso saques de banda. La presión sobre el balón es también primordial. Tener en cuenta que todos los equipos "fichados" para este juego poseen jugadores de muy alto nivel, cuya máxima es ganar los encuentros pese a quien pese.

Aún así la salsa del fútbol siguen siendo los goles y vuestro objetivo debe ser marcar uno más que el contrario como mínimo. En algunos casos, si el enemigo no está en buen momento, iréis de gol a gol sin problema, pero, no os fiéis demasiado. Buena presentación gráfica, buen colorido, mucha variedad de opciones, sonido músical a tope son algunos de los apartados más sobresalientes de este juego. El diseño del calendario del trofeo y los equipos participantes es realmente alto, lo que conseguirá enganchar a más de un seguidor de éste tipo de simulaciones. Los dirigentes de los clubes más importantes de Europa sueñan con construir un trofeo de estas características, pero vosotros jugáis con ventaja, porque llega «European Club Soccer».

Ya sabéis, ir calentando piernas, por que muy pronto se va a desatar toda la pasión del fútbol en vuestra Megadrive.

J.F. "Comet Tronner"



OK Pasarela: SUPER R-TYPE
Consola: SUPER NINTENDO
Distribuidor: ERBE.
Compañía: IREM.
N. de jugadores: 1.
N. Vidas: 3 N. Fases: 7.

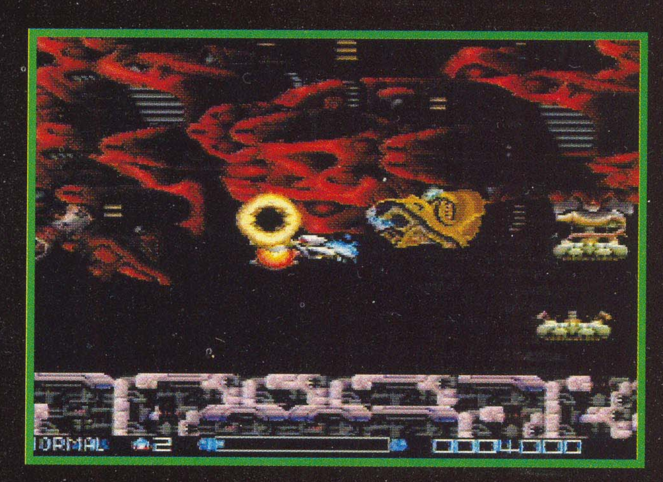
SUPER R-TYPE®

CRUZADA ESPACIAL

Han pasado algunos años desde que una compañía llamada Irem sacara a la calle cierta máquina recreativa que causó tal conmoción que obligó a las autoridades de los Estados Unidos a aumentar la producción de monedas de diez centavos.

REGRESO AL PASADO

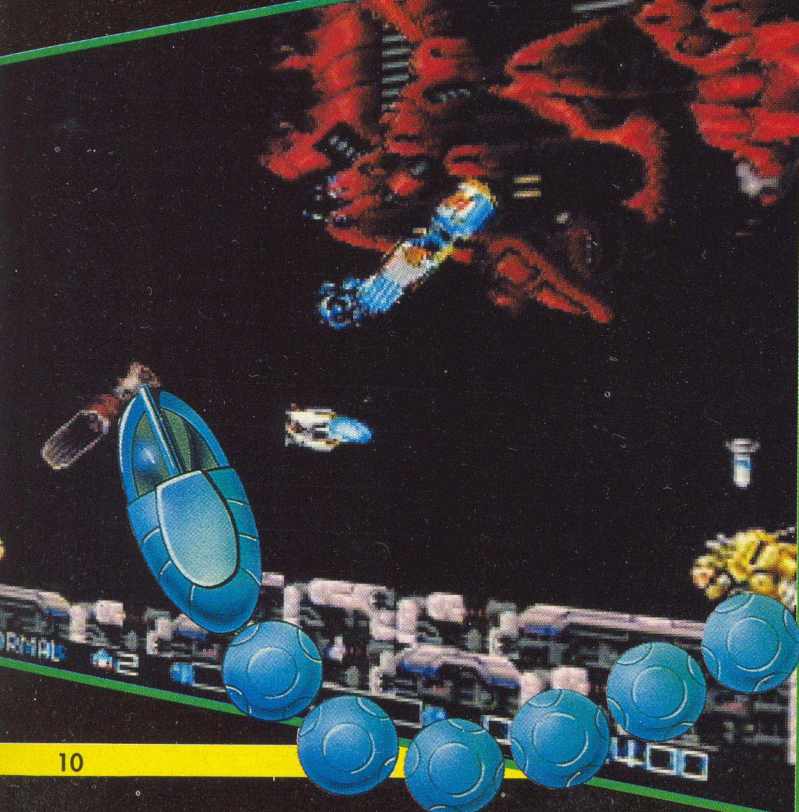
R-Type, como imagino que ya sabéis todos, fue una máquina que en su tiempo batió todo tipo de récords de aceptación en las calles. Con el tiempo, y como era de esperar, llegaron las conversiones hasta los



El malvado Bydo sigue vivo en algún lugar de la galaxia. ¡Acaba con él, y podrás obtener tu merecido descanso!



"R-Type" se ha visto mejorado en su versión Super Nintendo con nuevas fases y decorados, extraidos todos ellos de la segunda parte del juego.







Nuestra nave está equipada con el más sofisticado armamento.





No podemos evitar pensar en la pequeñez de nuestra R-9, comparada con el gigantesco tamaño de las naves enemigas.





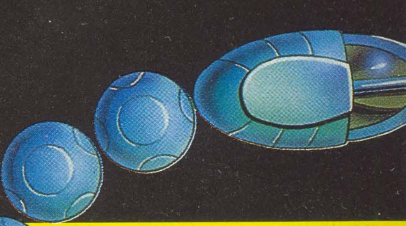
ordenadores. Spectrum, Amstrad, Commodore 64 y posteriormente Amiga, con una segunda parte que retocaba ciertos elementos del original, fueron los productos derivados de aquél fenómeno. Tras éstos, la cosa se inclinó hacia las

Nos espera un terrible desafio compuesto por siete fases plagadas de enemigos.

consolas. Nintendo, Game Boy, Master System, Turbografx... y ahora Super Nintendo, sí, el cerebro de la bestia.
Pero cuidado, por que ahora llega con el prefijo " Super"...

ALGO HA CAMBIADO

Efectivamente. Aunque en un principio no se esperaba ningún cambio, lo cierto es que éstos sí se han producido. Irem, la casa responsable del juego y que había supervisado, que no realizado, las conversiones hacia otras máquinas (léase ordenadores y consolas), decidió hacer ella misma la versión " Super" para la "Super Nintendo", incluyendo una serie de novedades (nuevas fases y decorados) que extrajo de R-Type 2. Así, la epopeya de nuestra pequeña nave protagonista, R-9, en su lucha contra las zarpas malvadas del emperador Bydo se veía multiplicada, cuando menos, para que los fanáticos de " R-Type" pudieran seguir disfrutando y llorando de alegría.
El juego, aún así, no ha variado su esquema básico. Así, deberemos recorrer siete fases, con otros tantos enemigos fin de nivel (cuando aquí decimos " enmigos fin de nivel" lo decimos de verdad), y un trillón y medio, por lo menos, de pequeñas



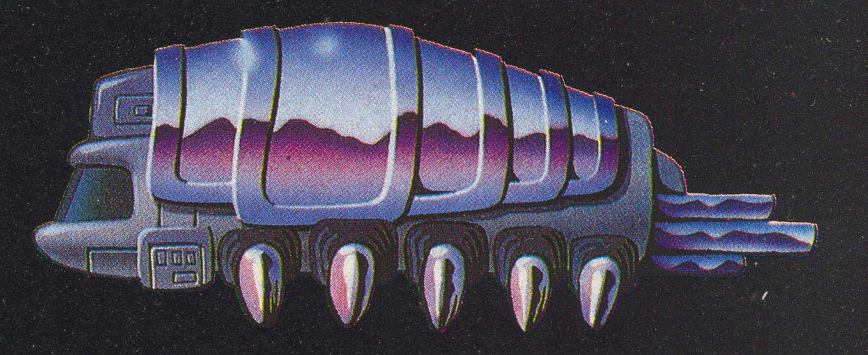




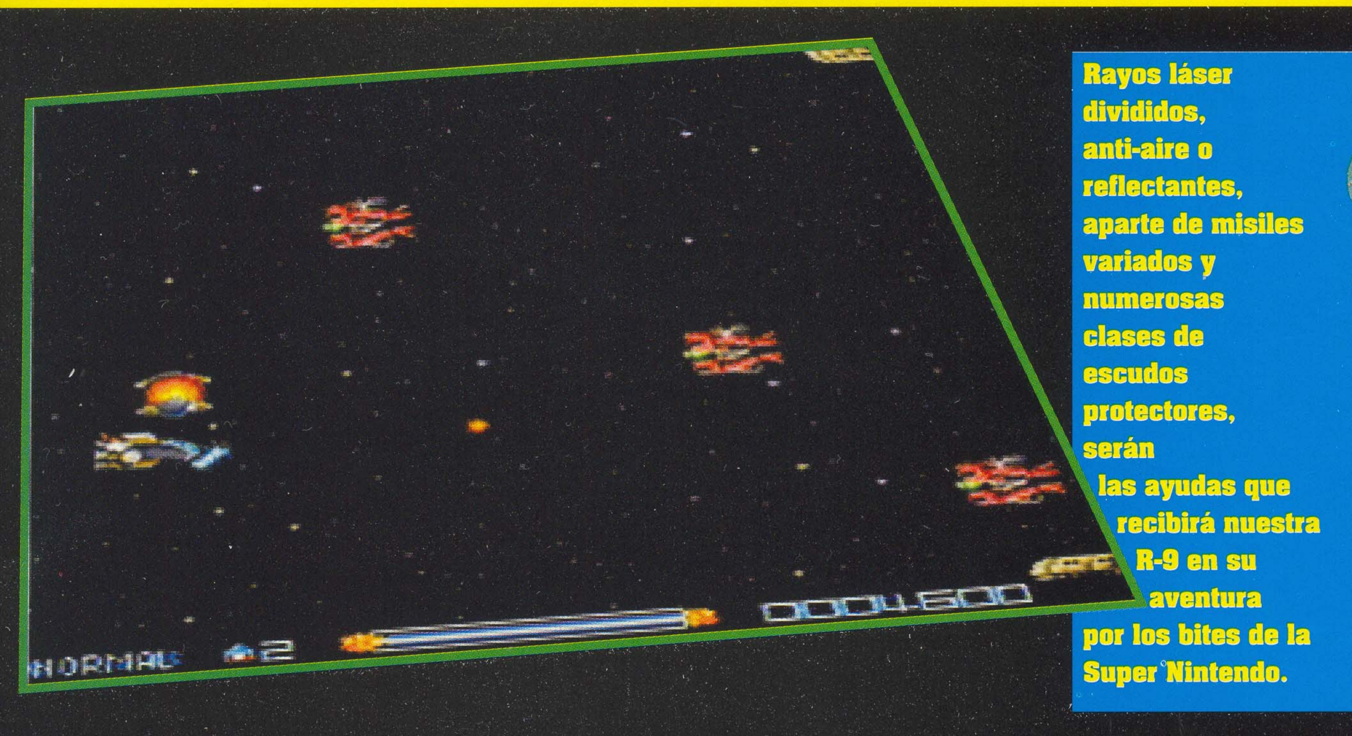
Trillones de peligrosas naves enemigas se empeñaran en convertir con sus mortiferos disparos a nuestra querida y fiel R-9 en fosfatina galáctica.

criaturas que para complicarnos la vida se bastarán solas. De todos modos nuestra pequeña nave, precursora de otras tantas que después la copiarían, mantiene todos sus poderes intactos: rayos láser reflectantes, anti-aire y divididos, y misiles de caza y





Irem ha sido la encargada de trasladar este clásico a la Super Nintendo.



Rayos láser divididos, anti-aire o reflectantes, aparte de misiles variados y numerosas clases de escudos protectores, serán las ayudas que recibirá nuestra R-9 en su aventura por los bites de la Super Nintendo.

anti-tierra.
Todo creado con el único fin de divertir a mansalva a los magos del control pad.
Por otra parte, recogiendo las cápsulas que aparecerán tras eliminar algunos enemigos, podremos ir incrementando el poder ofensivo de nuestra nave, con nuevas y más mortiferas armas, además de elevar notablemente la velocidad de la R-9, gracias a lo cual obtendremos una mayor facilidad para esquivar los disparos enemigos.
Aun así, la dificultad del juego es realmente endiablada, y es preciso poseer unos nervios de acero y unos reflejos de primera para poder acceder a nuevas fases, especialmente si tenemos en cuenta que a medida que avanzamos en nuestra aventura el nivel de dificultad de "Super R-Type" se incrementa de una forma más que considerable.
¡Ah, y una advertencia de última hora!, los continues os permitirán volver a la misma fase en la que estabais tras perder todas las vidas, pero perdiendo todas las mejoras incorporadas a la R-9, y regresando al comienzo de la correspondiente fase.
Vaya, un poquito de "mala idea" no les falta a los creadores del juego, ¿no os parece?...

TACHAN FINAL

Super R-Type mantiene toda la esencia del original, además de la atractiva oferta de verse incrementado con nuevos aspectos, todos ellos autorizados/realizados por la misma Irem.
Super R-Type, en definitiva, es un gran juego que rebosa adicción por todos sus poros y que se hace indispensable en la juegoteca o cartuchoteca de todo aquél consolero que se precie de serlo.
Dos únicos " peros": que el cartucho no incorpora una ranura por la que introducir las monedas, y que en algunos lugares se ralentiza inexplicablemente.

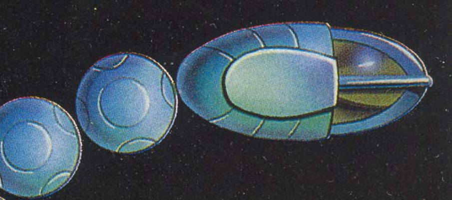
LUIS ESTEBAN MARTIN

OK CONSOLAS — BANCO DE PRUEBAS

SUPER R-TYPE

Si quieres convertirte en un piloto espacial de la fama del mismísimo Luke Skywalker, aquí tienes el juego que estabas esperando.

jugabilidad	91
movimientos	88
gráficos	92
sonido	90
originalidad	93
TOTAL	91

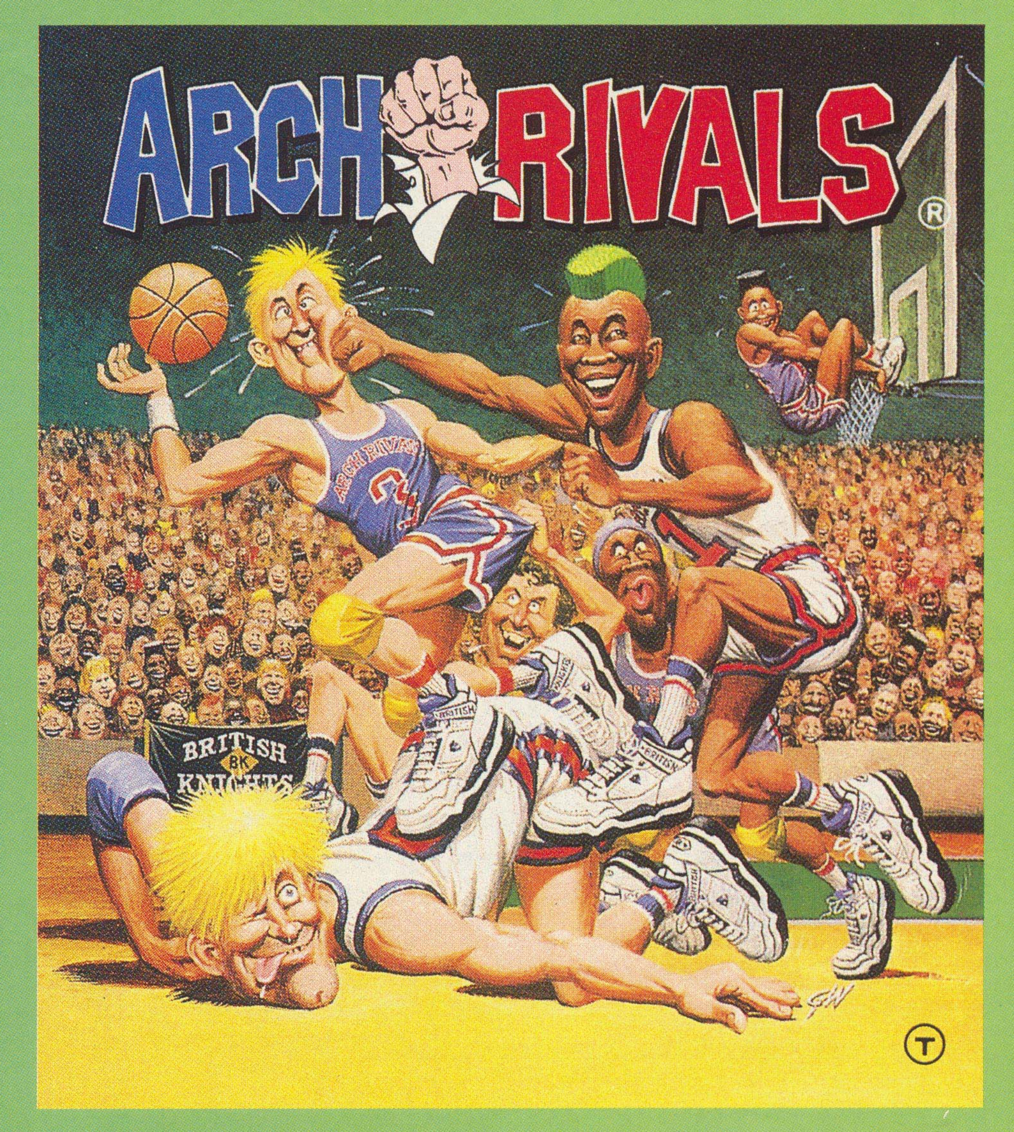


ARCH RIVALS

COMBATE DE FONDO

OK Pasarela:
ARCH RIVAL
Consola: NES.
Distribuidor: SPACO S.A.
Compañía: ACCLAIM
N. de jugadores: 1.
N. Vidas: 3.N. Fases: 7.

Si pensabáis que practicar baloncesto es una buena manera de manteneros en forma, «Arch Rivals» os quitará esa ridicula idea de la cabeza. En este deporte no sólo vale ganar, se trata de sobrevivir.



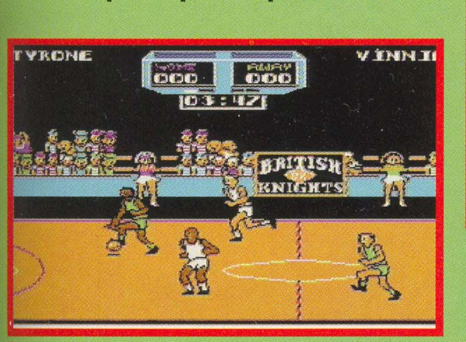
Este entretenido juego que ha paseado su éxito por las pantallas de todas las máquinas de los juegos recreativos entra ahora en el mundo de la consola de la mano de NES. Espera superar todas aquellas barreras que aparezcan en su camino a base de golpes con tal de conseguir el triunfo, ¿ creéis estar dispuestos para participar en este campeonato? Si os atreveis, ya podéis empezar a dar clases en el gimnasio más próximo a vuestros domicilios, porque las vais a necesitar cuando os enfrentéis a estos tipos. Vuestros contrincantes no van a daros ninguna oportunidad, no os engañéis. Su cometido es no sólo venceros sino de paso humillaros, destrozaros y quitaros de una vez para siempre las ganas de volver a jugar contra ellos.

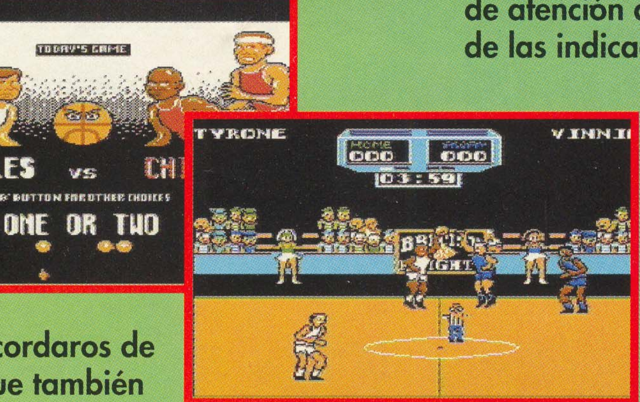
El partido se desarrollará de la forma que queráis seleccionar. Esta, me temo que será la única posibilidad de que gozaréis en toda la partida de poder elegir vuestro destino. Podréis jugar solos o acompañados de algún amigo, lo cual os hará que todo los golpes que recibáis sean más llevaderos. Ya sabéis lo que dice el refrán, "bofetadas con pan son menos". También entra dentro de vuestra lista de opciones variar el color del uniforme, aunque os va a dar lo mismo, porque para lo que

quedará de él al final del partido, que más da que sea rojo, azul, o a cuadros. Los muchachos que os encontraréis enfrente tampoco estarán muy preocupados por saber a que equipo pertenecéis, no se dejan intimidar así de fácil. Por tanto elegir el que mejor os suene y disponeros a entrar en la cancha ante la atenta mirada de vuestros enemigos "deportivos".

LOS JUGADORES Y SUS POSIBILIDADES.

La plantilla es corta, (algunos se retiraron a tiempo y pueden contarlo), ya que tenéis tan sólo ocho jugadores para participar. Vamos a





describirlos lo más escuetamente que sea posible para que no os canséis demasiado antes de iniciar el encuentro. Si el juego que deseáis desarrollar creéis que debe de ser certero y bueno, nuestra recomendación, acertada o no, es que elijáis entre Vinnie, Moose o Lewis. Si por contra el objetivo primordial es aplastar al contrario sin pensar demasiado en el marcador, entonces debéis contar en vuestro equipo con Mohawk, Tyrone o Hammer. Que pretendeís ir de guapos por ahí sin haberos hecho un seguro para la cara, no lo dudéis, Blade es el hombre que buscabáis. Pero también os puede dar la vena docente y querer impartir unas lecciones de buen baloncesto aunque las fuerzas ya no sean las mismas, éste caso selecciona sin dudas a Reggie.

Mucha "tela", ¿verdad?, ¡pues claro que sí!, de eso trata de repartir toda la que podáis y a ser posible sin recibirla. Sólo acordaros de que también hay que meter algún que otro puntillo si de verdad quieres llevarte la victoria a casa.

No os preocupéis...,bueno...¡sí, preocuparos!, porque teneís motivos suficientes para morderos las uñas durante varias horas (fea costumbre, por cierto). Al fin y al cabo sólo son dos contra dos, o que creiáis que esto era un deporte normal. Cuando vayáis corriendo hacia la canasta y de pronto vuestro contrincante desliza su mano hacia tus pantalones y os los baje mientras el otro os sacude algún codazo en la boca, entonces percibiréis que esto no es lo que vosotros entendiaís por deporte, honor y otras zarandajas que alguna vez os contaron.

Si vuestro padre es médico, vuestra madre enfermera, tenéis además un tío que es árbitro y un abuelo brujo, cumplís entonces a la perfección los requisitos que se piden para comenzar a jugar. ¡Ah, por cierto! mi hermano mayor es dentista, si me necesitáis....

GOLPES APARTE.

Las imágenes mostradas no son todo lo buenas que hubiésemos deseado ver pero, aún así y golpes aparte, el juego tiene un carácter adictivo peligrosillo que unido a la variedad de puntos de atención que se muestran y de las indicaciones de ayuda que recibimos constantemente, pueden convertirlo en un producto muy comercial. Pocos podemos resistirnos a la acción, ¿ o no ?

J.F. "Comet Tronner"

OK CONSOLAS — BANCO DE PRUEBAS

ARCH RIVALS

Estamos ante un juego tan violento como divertido, donde todo puede pasar, hasta aquellas cosas que nada tienen de deportivo.

jugabilidad	75
movimientos	70
gráficos	65
sonido	70
originalidad	80
TOTAL	72

TAZ-MANIA

OK Pasarela: TAZ-MANIA
Consola: MEGADRIVE.
Distribuidor: SEGA.
Compañía: SEGA.
N. de jugadores: 1.
N. Vidas: 3. Niveles: 18.
Fases: 7.

EL TORBELLINO MAS TRAGON

Deja que una "peli" de dibujos animados entre en tu consola y ayuda al famoso Diablo de Tasmania a encontrar el Huevo Prehistórico. Devora todo a tu paso y "pasa" de dietas...

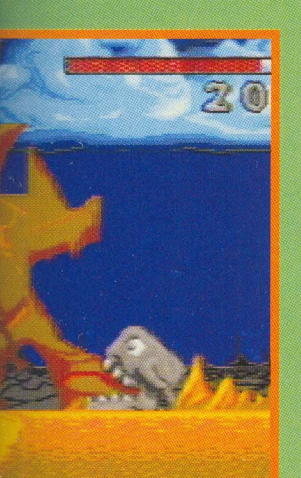
Desde luego, si pretendes conseguir un huevo no tienes más que abrir la nevera o bajar al mercado más próximo, pero si el huevo es tres veces mayor que tú, la cosa se complica. Aquí parece que hay que ir algo



El incansable tragón de Taz vivirá todo tipo de singulares peripecias para poder llenar su glotona barriga

Si quieres tener una auténtica película de dibujos animados en tu consola, deja que Taz se convierta en tu nuevo héroe.



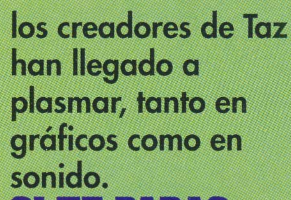


más lejos; atravesar desiertos, junglas, glaciares..., hasta encontrar el nido que contiene el ansiado huevo.

CREERAS ESTAR VIENDO UNA PELICULA DE DIBUJOS ANIMADOS

Ten mucho cuidado con los malhumorados pingüinos, pues no te será nada fácil robarles.

Taz se deberá valer de los alimentos que vaya encontrando y saciar así su voraz apetito. Claro, que a veces tiene que robarlo y sus legítimos dueños no se lo pondrán fácil, como es el caso de los pingüinos. A otros no les gustará su aspecto e intentarán detenerle. Hasta aquí el juego se desarrolla como tantos otros (buscar algo y enemigos que lo quieren impedir), pero algo hay de novedoso en el Taz-manía; y son los gráficos.
Si sorprendieses a algún amigo mientras juega, creerías que está viendo una película de dibujos animados. Tal es el realismo que



los creadores de Taz han llegado a plasmar, tanto en gráficos como en sonido.

SI TE PARAS, TAZ SE ENFADARA DE VERAS

En cada etapa tendrás ayuda de las que podrás valerte. No las desaproveches. Existen "indicadores" que te permitirán reiniciar el juego desde ese punto si no lograste terminar

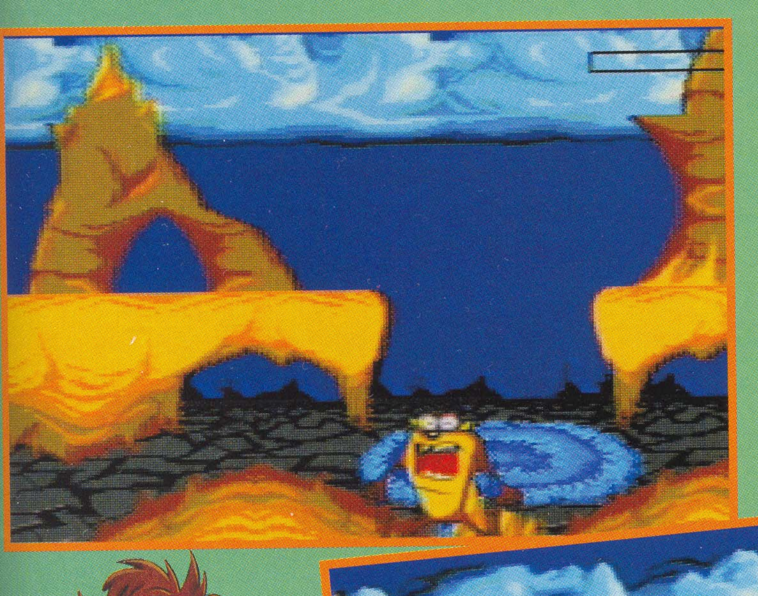


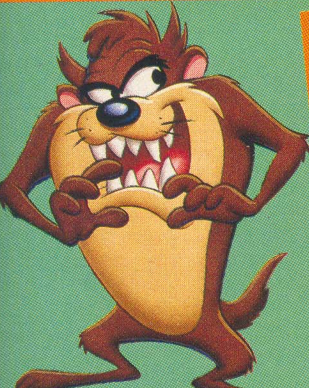


Taz se deberá valer de los alimentos que encuentre en su camino para saciar su voraz apetito, y poder así continuar su aventura, que se desarrolla a través de glaciares, selvas, etc...

Taz que una vez engullidos aumentarán tu número de vidas o de continues. Y si te paras, Taz se enfadará de veras. Buenos gráficos, realismo, sensación de estar manejando realmente a un personaje de televisión, pero presenta algunas dificultades que se podrían haber evitado. El manejo de Taz se hace a veces realmente difícil, sobre todo cuando gira como un torbellino, llevándote casi sin remisión a cualquier abismo próximo. En muchas ocasiones te verás obligado a saltar a ciegas, sin saber si tu salvación está más o menos lejos. Y ese tan agradecido scroll abajo o arriba, del que carece, que te permitiría conocer tu situación exacta y orientarte sobre el rumbo a seguir. No todo iban a ser flores...

Todo esto se compensará si te tomas con mucha calma el atravesar cada etapa (esto no es contra-reloj), eliges los enemigos que eliminar, pues algunos te serán imprescindibles para acceder a lugares más elevados, e indagas todos los posibles accesos y memorizas las etapas. Todo ello te permitirá superar





las dificultades y llevar a Taz a su banquete final.

Cuando nuestro amigo Taz se convierte en torbellino, el control de sus movimientos es realmente dificultoso, lo cual añade un factor sorpresa extra al juego.

TE ASEGURO QUE TAZ ES DIFERENTE

El personaje va a resultar muy entrañable a todos los "devora-dibujos- animados". Aunque de gráficos genialmente dotado y con un personaje de éxito asegurado, a Taz-mania le falta algo de ritmo y dinamismo. Parece ser que los creadores se han preocupado más del aspecto exterior que de su jugabilidad. En el apartado de sonido se ha optado tambien por simular la de un "cartoon", y lo han conseguido, pero al cabo de un rato, se vuelve tediosa, aunque creo que sobre gustos..., pero si buscas algo nuevo aquí lo tienes.

ENRIQUE REX



BANCO DE PRUEBAS

TAZ-MANIA

Aparte del propio atractivo de su personaje protagonista, el punto fuerte de este juego de Megadrive es su divertido "look" de "cartoon".

jugabilidad	75
movimientos	80
gráficos	95
sonido	70
originalidad	90
TOTAL	82

THE NEW ZEALAND STORY

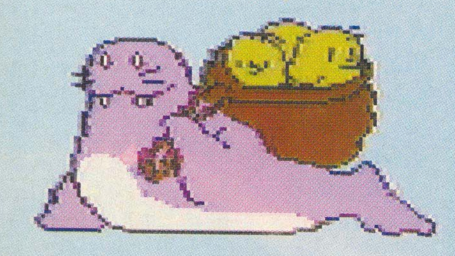
OK Pasarela: THE NEW ZEALAND STORY
Consola: NINTENDO.
Distribuidor: ERBE.
Compañía: OCEAN.
N. de jugadores: 1 0 2.
N. Vidas: 3 Niveles: 20.

LA MALDICION DE LOS KIWIS

Una Morsa maligna, llamada, Wally, no ha querido dejar que los Kiwis de toda Nueva Zelanda pudieran ser felices. La envidia la corroía por dentro y en un gesto de ira por tal situación decidió raptarlos a todos...

MAS KIWIS

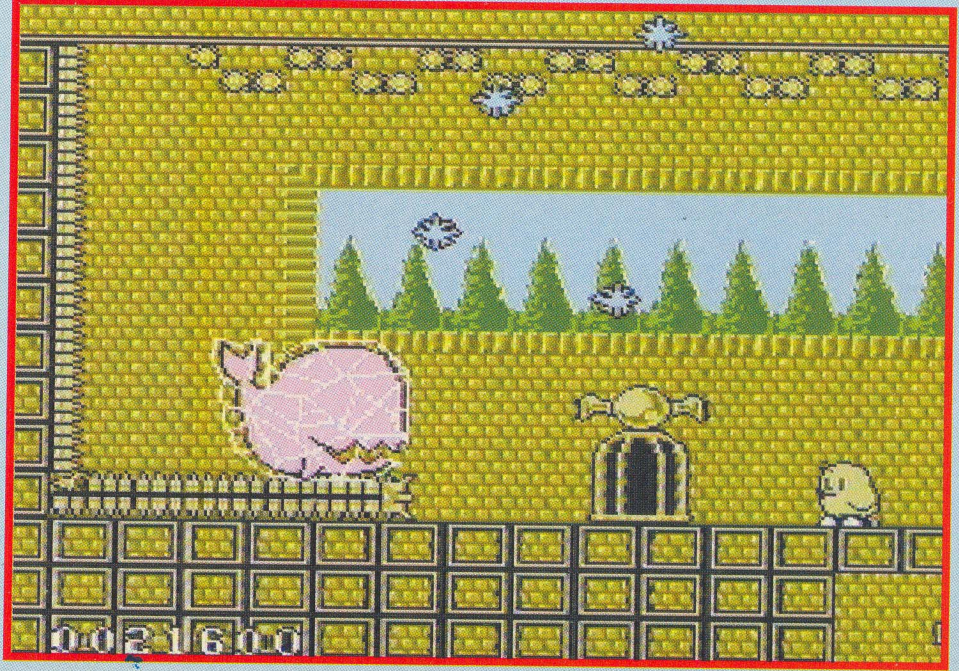
¡Es la guerra!, o eso al menos debió pensar la morsa Wally cuando decidió realizar tan atroces planes contra una población que había vivido tranquila y alegre hasta ese momento... y eso era, precisamente, lo que la molestaba.
Para no ser menos malvada que otros tiranos del videojuego, decidió repartir por todos los zoológicos de las islas a los pobres Kiwis. Pero lo que no sabía es que uno de ellos no había sido capturado. Tiki era su nombre y muy pronto se convertiría en un gran héroe de la población pajarera.
El argumento, ya explicado, es tan claro que casi huelgan los comentarios sobre vuestra misión en este juego.

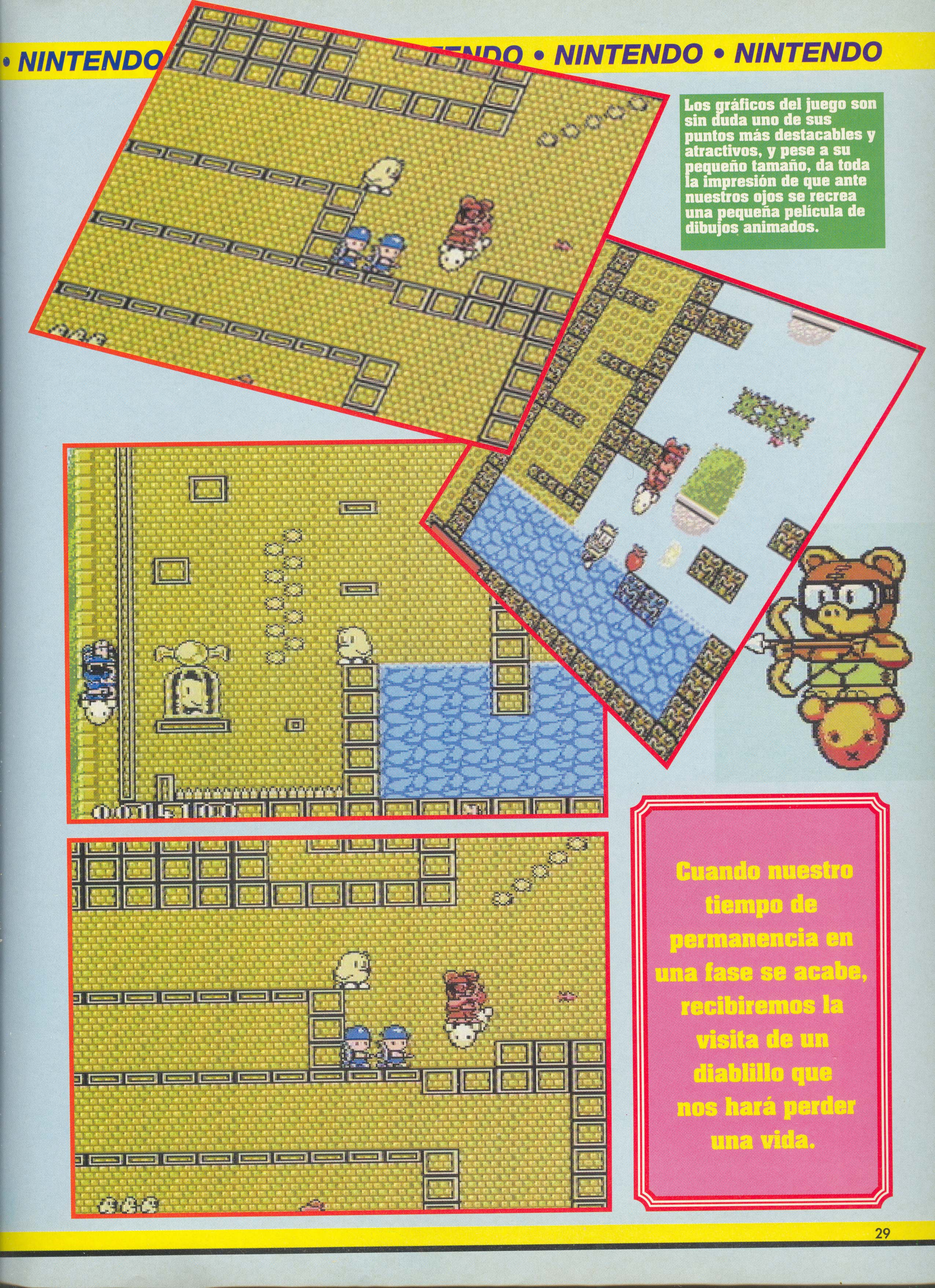


PARECE FACIL

A partir de este momento, los cauces de vuestreo comportamiento discurrirán por sendas de saltos y disparos que son, entre otras cosas, las únicas acciones que puede realizar el pequeño Tiki.
Entre unos y otros, saltos y disparos, nuestro amarillo amigo debe abrirse paso entre la maraña de enemigos que le

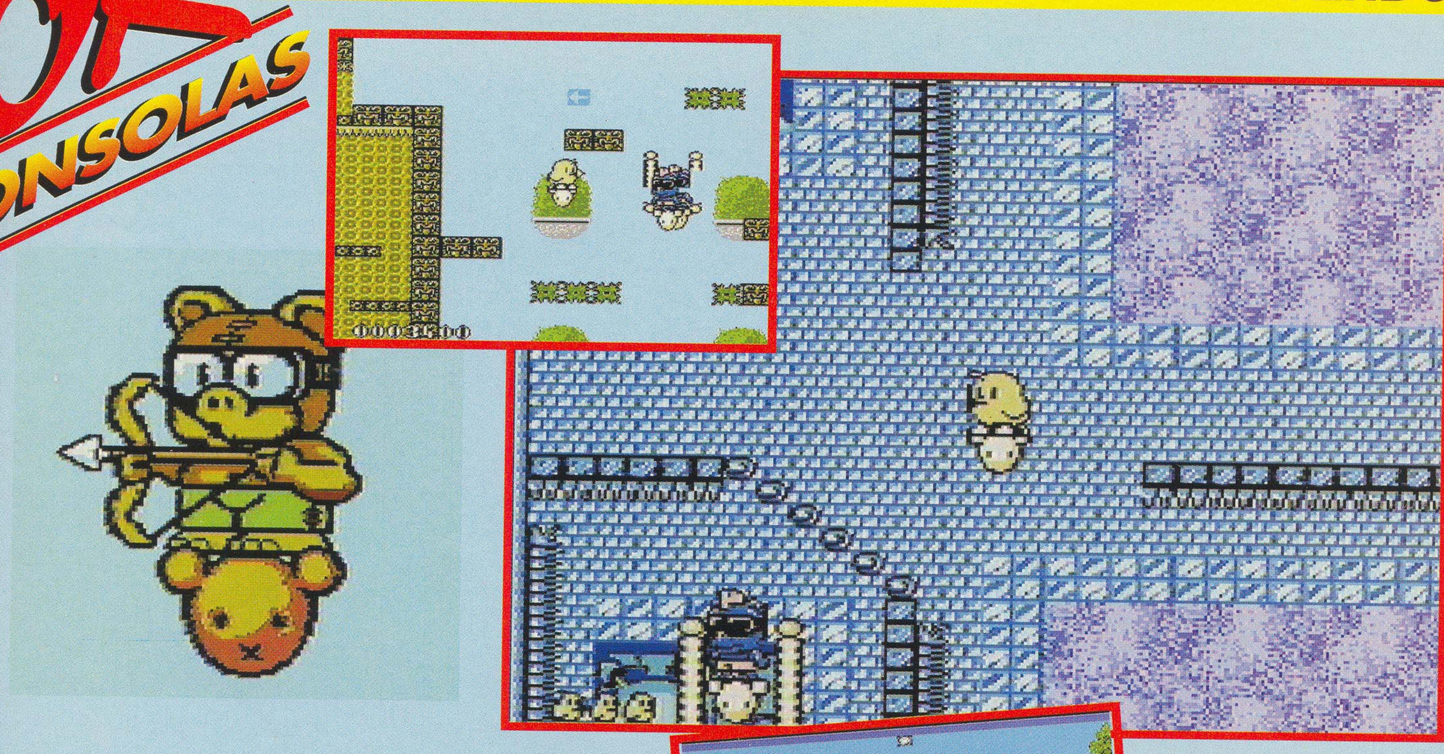
Volar sobre globos, saltar o nadar con escafandra, serán algunas de las habilidades de nuestro amigo Tiki.



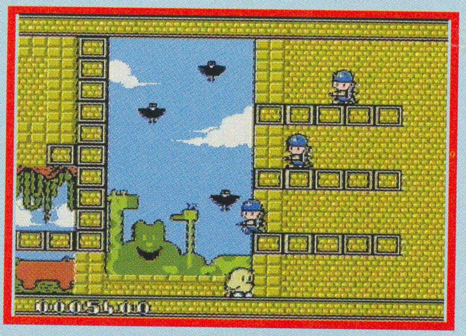


Los gráficos del juego son sin duda uno de sus puntos más destacables y atractivos, y pese a su pequeño tamaño, da toda la impresión de que ante nuestros ojos se recrea una pequeña película de dibujos animados.

Cuando nuestro tiempo de permanencia en una fase se acabe, recibiremos la visita de un diablillo que nos hará perder una vida.



esperan en muchas y variadas esquinas. Cada vez que un enemigo sea abatido aparecerá una fruta o bonus que puede reportarnos una vida extra, continuaciones o un poder especial mediante el cual todos los malos que haya en la pantalla desaparecerán. Así de fácil, sencillo y saludable. También tendremos que estar despiertos pues no podemos estar todo el tiempo que queramos en una fase. En caso de que éste se termine, un diablillo, llamado Jonás, irrumpirá y nos hará saber lo que es tener una preciosa vida menos. Así y con todo, os podemos asegurar que la cosa se complica enormemente.

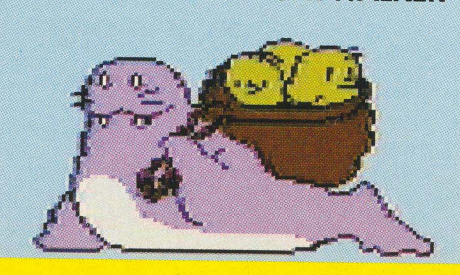


Un total de veinte niveles diferentes nos esperan para ser recorridos en compañía del simpático y saltarín Tiki.

AMARILLO Y PEQUEÑO...

"The New Zealand Story" es un arcade total donde los reflejos van a desempeñar una función "importantemente total", bueno, digamos que transcendental, y que se puede ver mejorada con un conocimiento exacto de nuestros enemigos y sus cualidades. Pero como tampoco esperamos que os convirtáis en estrategas, nos limitaremos a deciros que "valor y al pad de control, maestros".
Un detalle alegre son la musiquitas del juego y que más que "pegadizas" llegan a ser "inseparables" de nuestro pobre cerebro.

J.L. " SKYWALKER"



OK CONSOLAS BANCO DE PRUEBAS

THE NEWZELAND STORY

Gráficos super divertidos, musiquillas dicharacheras y adicción a tope son algunas de las virtudes de "The New Zealand Story".

jugabilidad	93
movimientos	87
gráficos	90
sonido	93
originalidad	89
TOTAL	91

OK Pasarela:
WHERE IN TIME IS
CARMEN SANDIEGO?
Consola: MEGADRIVE
Distribuidor: SEGA
Compañía: BRODERBUND
N. Fases: Cientos de casos
N. de jugadores: 1.
N. Vidas: 1.

WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO?

EL TIEMPO EN TUS MANOS

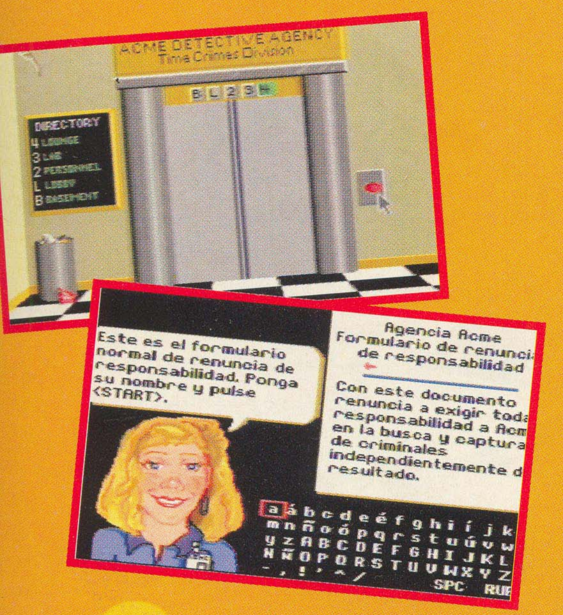
Carmen Sandiego es de esos juegos que sorprenden por su originalidad, con un desarrollo totalmente entregado a la inteligencia y a los conocimientos de historia del jugador. Carmen Sandiego es un desafío completo que además está traducido al español.

LA AGENCIA ACME DE INVESTIGACION

Carmen Sandiego es una temible delincuente que se dedica a robar, entre otras cosas, y que posee una amplísima organización que no duda en hacer el mal cuando y cuanto sea necesario y que está siendo buscada por la agencia de investigación ACME.
Esta agencia, poseedora de notables y eficaces instrumentos para la lucha contra el mal, ha tenido noticias del pulular por el tiempo y los destrozos que están provocando Carmen Sandiego y sus secuaces, por lo que te han puesto al frente de la investigación... a través de los siglos y de la historia. ¿ En qué lugar del tiempo está Carmen Sandiego?



Para encontrar a Carmen Sandiego deberás valerte de toda tu inteligencia y conocimientos, pues ella es la ladrona más astuta de la historia y mira en que ésta ha habido chorizos, ¿no?



VIAJANDO POR EL TIEMPO

" Where in time is..." es el segundo título que tiene como protagonista a Carmen Sandiego después de que la buscara por todo el mundo la misma agencia de investigación para la que, has de recordar, trabajas ahora mismo.
El juego, para los que no lo conozcan, consiste en una

continua investigación en base a unas pruebas que nuestro ordenador temporal, testigos o informadores nos irán dando. Estas pruebas nunca serán concretas y se referirán casi siempre a lugares o rasgos de los propios maleantes que debemos capturar, recordadlo, en un tiempo límite.
Por ejemplo, podemos obtener alguna pista sobre la construcción de un monumento determinado. A partir de ese momento podemos saber ya, y apelando a nuestros eruditos conocimientos, de qué país y época se trata. Una vez estemos en ese lugar, y si nuestras suposiciones han sido ciertas, deberemos interrogar a todos los testigos que podamos o escanear la zona en busca de algún objeto extraño. Una vez computados los datos, y comparados con los de la base de datos de la máquina temporal, estaremos en disposición de saber tras quién andamos y donde se encuentra.
A grandes rasgos ése es el desarrollo de " Where in time..." y aunque pueda parecer en un principio un poco aburrido, lo cierto es que después, a base de buscar datos, lugares y arrestar a ciertos personajes, la cosa cambia y el entretenimiento está servido.

¿ DONDE ESTA CARMEN SANDIEGO?

Nosotros no hemos llegado siquiera a verla y podemos aseguraros que hemos arrestado a unos cuantos de sus secuaces, por lo que se puede afirmar que la vida de este cartucho en las manos de un consolero medio está garantizada durante unos meses... a no ser que nos queráis llevar la contraria y os déis la panzada a jugar para después mandarnos una carta alusiva. Que ya nos conocemos.
El caso es que este juego, con el que nos regalan un reloj de Electronic Arts, para que sepamos en que día estamos no sea que perdamos la orientación con tanto ir y venir, y una enciclopedia (en inglés, aunque tienen pensado traducirla) para consultar algunos datos que nuestro cerebro desconozca, posee varios centenares de misiones distintas que aumentarán su dificultad a medida que vayamos arrestando a más y más maleantes. ¿ No está mal, verdad?

China
La dinastía Ming reinó durante ca 300 años. Vencieron a los mongoles y restablecieron lo lazos con Japón, Corea y el Sudest de Asia.
TRAVEL SEARCH DATA

UN JUEGO ANORMAL

Efectivamente, " Where in time is..." no es un juego normal por que se sale del típico producto de consolas en el que nuestro principal objetivo es destruir, aniquilar o en su defecto inutilizar, a un enemigo común de la humanidad. Aquí, de lo que se trata es de averiguar el paradero de toda la organización de la señorita Carmen y dejarla entre rejas, mediante la intuición, los conocimientos y sobre todo nuestro poder deductivo.
Te podemos garantizar que si eres capaz de capturar a Carmen Sandiego serás, igualmente capaz, de averiguar quién es el " ladrón" que te roba tus maravillosas "Cookies" con sabor a chocolate. Palabra.

Luis Esteban Martín







OK CONSOLAS
BANCO DE PRUEBAS
CARMEN SANDIEGO

Para poder atrapar a Carmen te puedes valer de un ordenador temporal, testigos e informadores, pero no olvides ¡el tiempo!

jugabilidad	89
movimientos	-
gráficos	82
sonido	88
originalidad	92
TOTAL	88

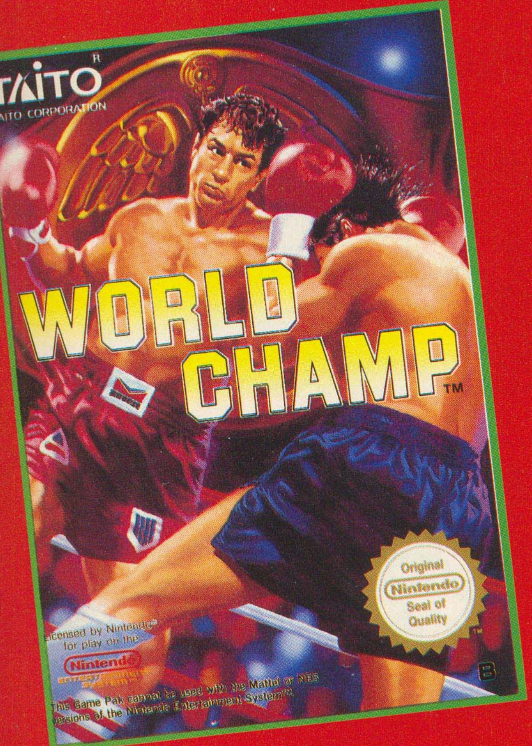



WORLD CHAMP

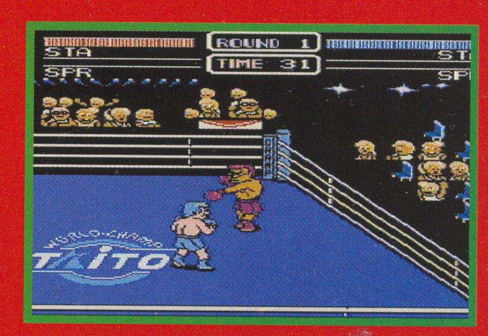
COMBATE DE FONDO

OK Pasarela:
WORLD CHAMP
Consola: SUPER NINTENDO
Distribuidor: SPACO S.A.
Compañía: TAITO.

Te esperan los más duros enfrentamientos para llegar a ser el mejor. Tus manos aprendieron un día a pegar siempre más fuerte y más rápido que las de tus contrarios. La sombra del K.O. es una amenaza constante para los que quieran arrebatarte el cinturón de campeón.



Si admiráis la carreras deportivas de estos gladiadores del ring, ahora podréis participar en un campeonato de excepción combatiendo en «World Champ». Este juego tiene todo lo necesario para promocionar peleas y reunir carteles en los que aparecerán los mejores boxeadores del momento en la búsqueda del cinturón de campeón.



Toda la dureza del boxeo se da cita en un juego que os permitirá saltar al cuadrilátero para enfrentaros contra los más duros y veteranos púgiles del mundo.

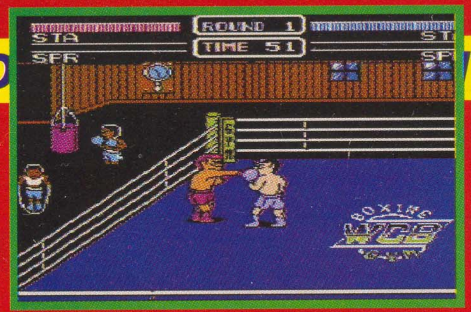
MODOS DE JUEGO.

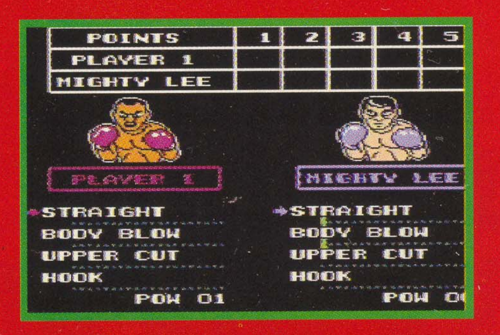
A vuestra disposición tenéis tres modos diferentes de demostrar vuestras capacidades sobre el cuadrilátero. En el ránking tendréis opción de poder entrenaros teniendo como "sparring" de lujo a tu propio oponente. De este modo conoceréis sus mejores armas y sus peores defectos, utilizándolos en vuestro favor cuando llege el momento de ir ascendiendo puestos en la clasificación.
Hay cuatro categorías a elegir, según los pesos : WELTER, MEDIO, CRUCERO y PESADO.
En el modo VS, vuestro oponente será cualquier amigo que quiera cruzar sus guantes con vosotros y demostraros que él es mejor. Finalmente, desde tres hasta un máximo de ocho boxeadores pueden participar en el modo de competición.
En este apartado, se confecciona una especie de calendario de combates en los que tendréis que iros deshaciendo como podáis de vuestros oponentes uno tras otro hasta quedar vencedores del torneo.
En cada uno de los diferentes pesos que antes mencionábamos, hay cinco boxeadores disponibles para el combate. Introduciendo su clave y su nombre podréis desafiar al que queráis en el momento y modo que os apetezca.

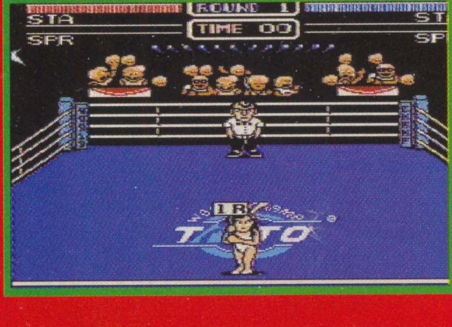
TRES MODOS DE JUEGO, CUATRO CATEGORIAS DIFERENTES, ENTRENAMIENTOS, COMBATES, TODO LO QUE QUERIAS CONOCER DEL MUNDO DEL BOXEO

LA HORA DEL COMBATE.

Cada combate consta de cinco asaltos de un minuto de duración , excepto en el modo ránking, en el que solo serán tres. Entre asalto y asalto existe un breve descanso para que los contendientes puedan reponer fuerzas. El fin del combate puede llegar por tres vías diferentes. Si nos dan un golpe del cual no podemos levantarnos en los diez segundos marcados por la regla, estaremos KO y seremos eliminados. También podemos sufrir un TKO o KO técnico, si nuestro adversario es capaz de lanzarnos sobre el tapiz en tres ocasiones y en el mismo asalto. La victoria por puntos dependerá de los méritos obtenidos en cada asalto y del buen juicio de los árbitros al valorar nuesrtros buenos golpes o los de nuestros adversarios. Cuando hayamos decidido por fin, ser parte integrante de este deporte y decidamos encerrarnos en un ring con otro boxeador, tenemos que tener muy claro que su único deseo consiste en dejarnos fuera de combate a las primeras de cambio, aprovechando el más mínimo error de concentración que tengamos. Por eso es conveniente aprender muy bien todos los movimientos que podéis realizar, tanto los ofensivos como los defensivos: todos serán importantes a la hora de manteneros enteros sobre el cuadrilátero.Sin capacidad de sacrificio no puede nunca haber vistoria. También es muy importante la fuerza que tengáis en vuestras manos, ya que si sois noqueadores natos, vuestros adversarios tendrán que









Es conveniente aprender pronto todos los movimientos que podemos realizar, tanto defensivos como ofensivos, para mantener a raya a los rivales.

cuidarse mucho si no quieren realizar más de un visita la lona. En un sólo golpe podéis obtener una potencia máxima de veinte en el indicador, y si acertáis el golpe en cualquier parte del cuerpo de vuestro adversario , éste caerá . Habrá que poner mucha atención a los indicadores que aparecen en la pantalla puesto que sólo de esta forma podréis saber en cada momento como andáis de fuerza y de moral. También será importante que miréis cuanto tiempo queda para que acabe el asalto por si tuvieráis que apretar los dientes en el último momento para poder ganar el combate.

GANADOR POR PUNTOS.

Aunque no se trate de un juego excesivamente "virguero" a la hora de mostrar en la pantalla a los personajes protagonistas. es de agradecer que por lo menos nos mantenga sin mucho esfuerzo entretenidos intentando superar nuestras puntuaciones y clasificación dentro de este mundo de doce cuerdas tan espectacular. Lo mejor es que la visión del ring es total, lo que favorecerá nuestro juego de piernas si llega la hora de huir frente a las acometidas de nuestro contendiente. Habrá que practicar mucho en «World Champ» si se quiere llegar a algo, pero esto en la vida normal es exactamente igual, así que nos pilla ya bastante preparados para ganar al menos por puntos, este combate tan singular.

Autor : F.J.F.V.



BANCO DE PRUEBAS

WORLD CHAMP

Igual que un crochet a tu mandibula, este juego te impactará por su sencillez y jugabilidad, que lograrán hacerte jugar partida tras partida.

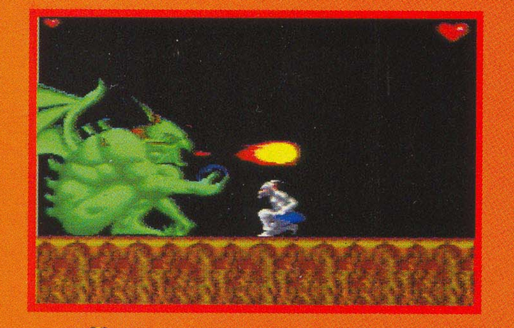
jugabilidad	70
movimientos	65
gráficos	70
sonido	65
originalidad	70
TOTAL	68

SHADOW OF THE BEAST

OK Pasarela:
SHADOW OF THE BEAST
Consola: MASTER SYSTEM.
Distribuidor: SEGA.
Compañía: TECMAGIK.
N. de jugadores: 1.
N. Vidas: 3.

EL SEÑOR DE LAS BESTIAS

En un lugar remoto, gobernado por el señor de las bestias, un joven es apresado por los malvadas fuerzas de Maletoht y obligado a realizar trabajos forzados. La oscuridad va penetrando en él hasta que ya nadie es capaz de discernir entre su parte humana y su parte de bestia...







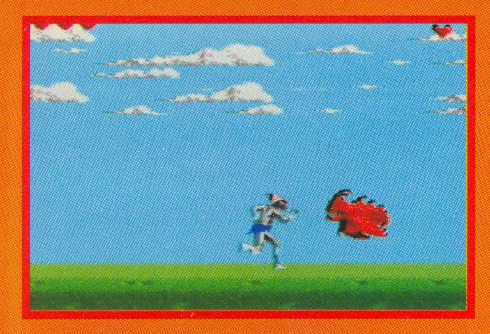
Un juego donde la lucha entre el bien y mal vuelve a desatarse y está en tus manos el restablecer la justicia, aunque en este caso hablamos de pura y cruel venganza. Lo siento, la vida es así.

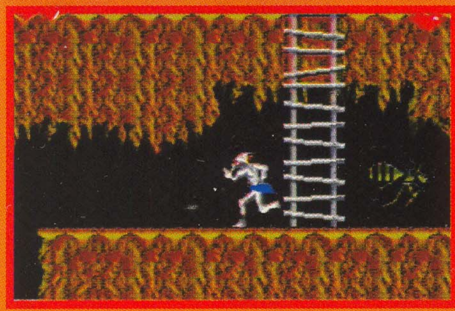
EL REINO DE LA OSCURIDAD

"Shadow of the Beast" es la historia de un joven que es raptado y llevado hasta un lugar remoto y oscuro donde es obligado a realizar trabajos forzados. Poco a poco su condición de humano se va diluyendo, dando paso a una bestia que actua bajo los influjos del mal.
Pero un día, y tras presenciar el asesinato de su padre, recobra la conciencia y rompiendo las cadenas con su fuerza animal, huye y clama venganza.
Este juego, que obtuvo un notable éxito en los ordenadores con sus sensacionales gráficos y músicas, entra ahora en la Master System con las mismas características que lo hicieron famoso y, he de reconocer, que tiene calidad aún después de haber visto las versiones del todopoderoso Amiga.

VIDEOAVENTURA 100%

En el juego desempeñamos el papel de la " Bestia" que ha de redimir y vengar la muerte de





El sitio donde sucede nuestra aventura, no es el que eligirías para ir de vacaciones, pero ya te lo habíamos adelantado: un lugar oscuro y remoto o dónde creías que viviría el malvado Maletoht.

su padre y los males que a él le causaron las fuerzas de Maletoht.
En la búsqueda, que ha sido ideada en forma de videoaventura con numerosísimos toques de acción y habilidad, encontraréis multitud de enemigos, bestias abominables, y una gran cantidad de laberintos que han de ser recorridos en busca de cofres con pociones y hechizos que estimulen sus firmes sentimientos de bondad.

" Shadow of the Beast" es una gran videoaventura llena de objetos, obstáculos y enemigos.





Existen multitud de llaves que abrirán puertas eternamente cerradas, bestias incomparables que guardarán algún poder místico que otro, pociones que aumentarán el salto o la fuerza o la energía, y que deberán ser recorridos, en serio, si queréis durar algo más de lo que nosotros lo hemos hecho.

Ocho niveles contemplan a uno de los juegos más legendarios de la historia.

BUENO

La sombra de la bestia es un juego muy bueno que no ha querido ampararse en la fama que transportaba y llegamos a encontrar cosas que no han sido nunca vistas en una Master System, al menos no de una manera tan perfecta.
Así encontramos una gran cantidad de planos de scroll simultaneos en algunas fases, movimientos rápidos y precisos, colorido, un gran respeto por el original y, sobre todo, una terrible dificultad que yo, intrépido humano, no he podido soportar.
Ante esto no podemos sino felicitarnos de tan buena nueva y donar a este " Shadow of the Beast" nuestra más sincera enhorabuena. Y se que alguno me lo agradecerá.

Luis Esteban Martín



OK CONSOLAS — BANCO DE PRUEBAS

SHADOW OF THE BEAST

jugabilidad	89
movimientos	91
gráficos	91
sonido	90
originalidad	88
TOTAL	90

Hallarás nuevos aspectos en cuanto a Master System se refiere, como gran cantidad de scroll simultáneos en algunas de sus fases.

SUPER R-TYPE



¿Qué, dificilillo acabar con las incordiantes naves del imperio Bydo, no?.Bueno, con este truco nadie os asegura la victoria, pero al menos podréis ver todas las fases del juego. Acceder a la pantalla de opciones pulsando el botón SELECT, a continuación, pulsa el botón R nueve veces, y acto seguido el botón UP (arriba) otras nueve, tras lo cual se oirá un sonido especial. Comienza la partida y pulsa la pausa (START), para a continuación apretar simultaneamente los botones A (disparo), SELECT y RIGHT (derecha). Si todo ha ido bien en la parte inferior izquierda de la pantalla aparecerá el número de nivel (01), que podrás alterar con los controles de arriba y abajo. Una vez modificado el nivel accederemos a él, tras apretar de nuevo Start para volver al juego.



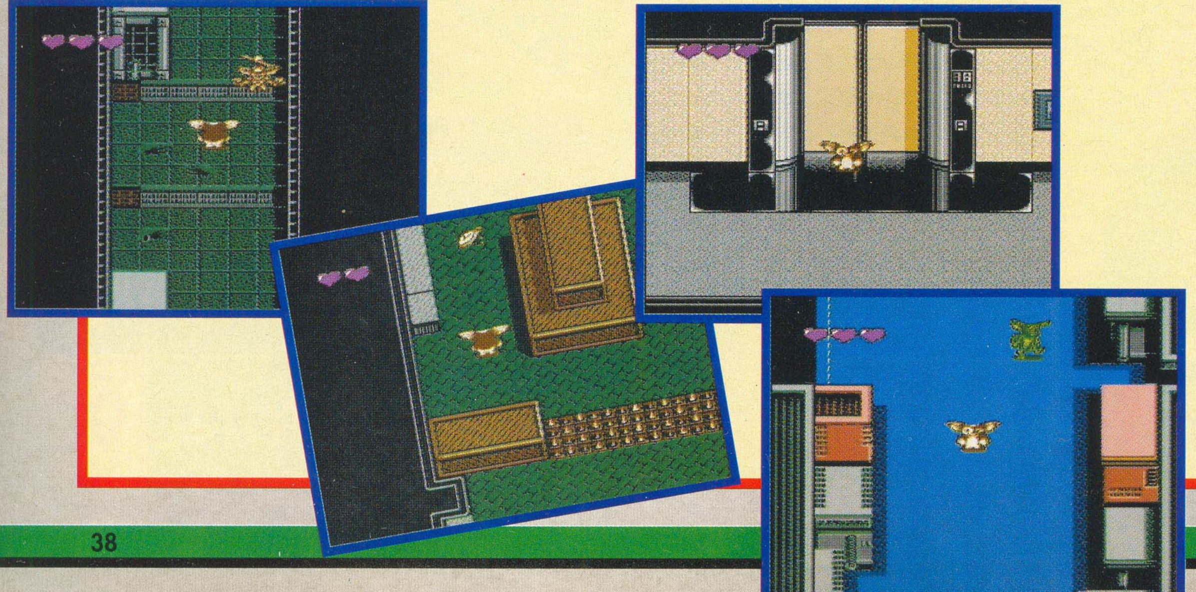




GREMLINS II

Ya sabemos que tu única pretensión era guiar a tu orejudo amigo por el buen camino, para llegar sin problemas a la destrucción total de sus adversarios. También conocemos las dificultades que has tenido para ir alcanzando cada nivel. Si quieres salir del atasco en que tienes actualmente sumergido a tu simpático héroe aquí tienes una lista de códigos para que te luzcas como puedas en diferentes niveles :

NIVEL 1-2 : BVKF
NIVEL 2-1 : DXNH
NIVEL 2-2 : CGMW
NIVEL 3-1 : NJTD
NIVEL 3-2 : ZFPJ
NIVEL 4-1 : SHMC
NIVEL 4-2 : VLBB
NIVEL 5-1 : NXRD



¡SUPER OFERTA DE SUSCRIPCION!



DIVIERTETE CON NOSOTROS TODAS LAS SEMANAS

Si te suscribes ahora a OK CONSOLAS recibirás totalmente gratis este magnífico BLOCK GAME con un apasionante juego en tu domicilio. Atrévete con él y te pasarás muchas horas jugando a tope.

Ahora tienes la oportunidad...
¡enrróllate con **OK CONSOLAS!**
VALIDO SOLAMENTE PARA ESPAÑA
OFERTA DE LANZAMIENTO VALIDA
HASTA EL 31/12/92



SUSCRIPCIONES

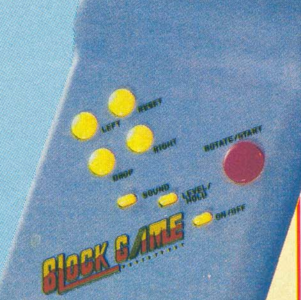
por tfno.: 457 53 02; 457 52 03
y 457 56 08
por Fax: 457 93 12

¡Qué oferta!

¡No la dejes pasar!
Tu eliges: el

**BLOCK GAME
o el 20%**

de descuento
en el precio
de tu
suscripción.



BOLETIN DE SUSCRIPCION

Sí, deseo recibir los 52 próximos números de OK CONSOLAS por 5.200 Ptas. (Incluido IVA y gastos de envío) y la oferta de suscripción descrita en el cupón.

Nombre: 1^er apellido: 2º apellido
Domicilio: Número: Piso:
C.Postal: Ciudad: Provincia:
Edad: Profesión: Teléfono: Firma:

Deseo recibir el BLOCK GAME ❑ Prefiero el 20% de descuento ❑

FORMA DE PAGO
Contrarrembolso Adjunto cheque a favor de editorial Nueva Prensa S.A.
Giro Postal Nº:.........................



Editorial Nueva Prensa S.A.
Plaza del Ecuador 2, 1º "B" 28016 Madrid Tfno.: 457 53 02; 457 52 03 y 457 56 08 Fax: 457 93 12 Suscripciones por tfno.: 457 53 02; 457 52 03 y 457 56 08 Suscripciones por Fax: 457 93 12 * Oferta de lanzamiento válida sólo para España hasta el 31 de diciembre de 1992.
La renovación será automática, salvo orden contraria expresa.

(MEGADRIVE)

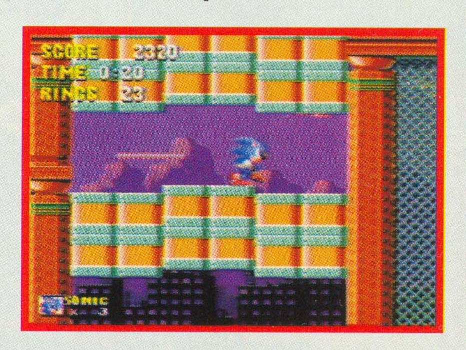
THE TRICK



SONIC THE HEDGEHOG

Si te has completado ya el juego protagonizado por la mascota de Sega, pensarás que te lo conoces al dedillo y que no te falta nada por ver. Pues bien, si quieres ver un final diferente al que se te mostró cuando acabaste el juego, prueba este truco: después de matar al Doctor Robotnik, y cuando Sonic recorre a toda velocidad la fase Green Hill Zone, aprieta simultaneamente los botones A, B y C, y te llevarás una bonita sorpresa.



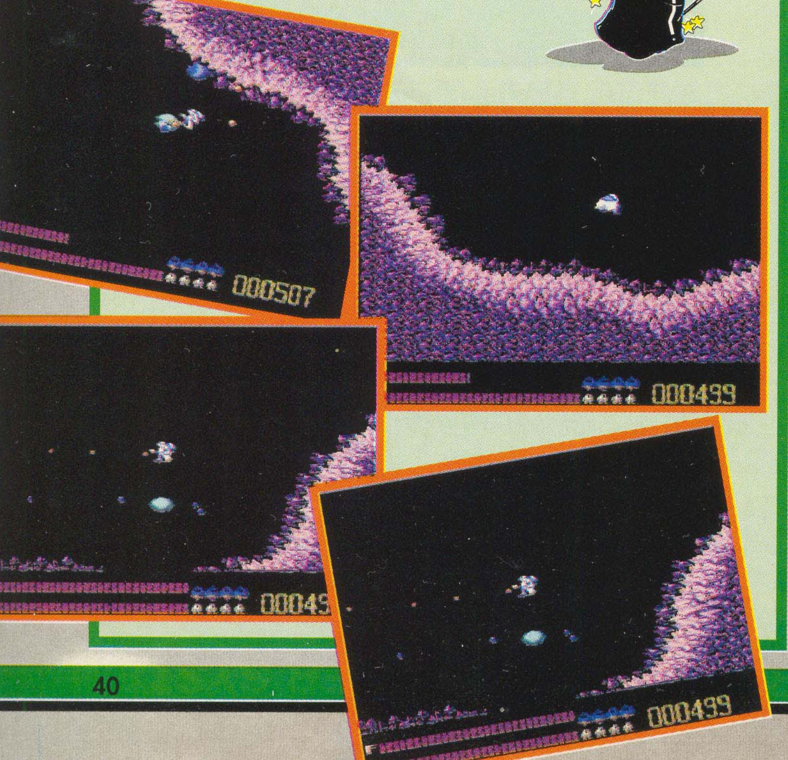


NES

SOLAR JETMAN

Si ya de por sí te costo manejar la nave, mantener vivo a su tripulante conseguía sacarte un mogollón de gotas de sudor. Prueba a introducir en la pantalla de códigos la letra "Q" en todas las posiciones y verás que puedes ser casi inmortal.

THE TRICK



NES

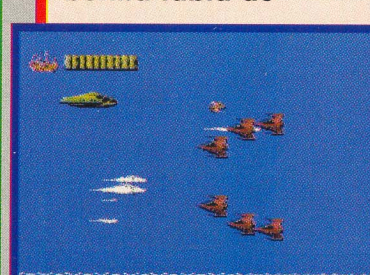
THE TRICK



CAPITAIN PLANET



Aparta tu vista momentáneamente de los cubos de basura y demás inmundicias y disponte a capturar esta bonita tabla de



códigos con los que podrás pasar de un nivel a otro sin necesidad de manchar tu bonito traje de superhéroe.

NIVEL 1-2 : 763745
NIVEL 2-2 : 637511
NIVEL 3-2 : 786565
NIVEL 4-2 : 799274
NIVEL 2-1 : 955783
NIVEL 3-1 : 148574
NIVEL 4-1 : 920272
NIVEL 5-1 : 344551


ELECTRONICA
fácil
650 ptas
Nº 2 Octubre 1992
CURSO DE AUDIO
El Amplificador
de potencia
QUE ES COMO FUNCIONA
El ILS
MONTAJE
Temporizador digital
TRUCOS Y
APLICACIONES
Soldadura en circuitos
impresos
TODOS LOS MESES
EN SU QUIOSCO

600 PTS. + I.V.A.

MAS ALUCINANTE

DRIVE

Has de ser un auténtico consolero para marcar las diferencias con una tecnología que te ofrece una definición perfecta, un sonido estéreo de increíble calidad, con la posibilidad de conectar unos auriculares, ...y muchas más prestaciones, por tan sólo 17.600 ptas. + IVA.

¿QUIEN DA MAS?. Sega te lo da con el MEGA PACK y el nuevo SONIC PACK que aqui te presentamos.

¿NO ES PARA ALUCINAR?

